

BALONCESTO

Todos los partidos, incluidos los disputados en Norte América, se muestran con el formato: Equipo de casa - Equipo Visitante.

Todos los mercados se resuelven según el resultado oficial, incluidas las prórrogas si se juegan, a menos que se indique lo contrario en la descripción del mercado. La duración de cada cuarto no se indica.

En caso de abandono del partido después del inicio, las apuestas serán anuladas. Todas las apuestas sobre mercados ganadores o perdedores ya resueltos antes de ese momento serán válidas. Deben transcurrir ciertos minutos de tiempo de juego para que las apuestas sean válidas, de la siguiente manera:

- Torneos con 12 minutos de juego por cuarto: 43 minutos disputados en total (e.j. NBA).
- Torneos con 10 minutos de juego por cuarto: 35 minutos disputados en total (e.j. WNBA, NCAAB, Baloncesto Europeo).

Todas las apuestas a la Segunda Parte incluyen posibles prórrogas, a no ser que se especifique lo contrario.

Si el resultado de un mercado de 2 opciones (2 way) es un empate, las apuestas se anularán a menos que se hayan ofrecido cuotas para el empate.

Todas las apuestas en partidos abandonados o pospuestos se anularán, a menos que el partido se re programe y se juegue dentro de las siguientes 24 horas. En este caso, las apuestas se mantendrán.

En partidos interrumpidos o pospuestos, que tienen lugar dentro de un torneo, las apuestas se mantendrán siempre que el partido se complete antes del final de la competición.

Ganador del Partido / Línea de dinero

Apuesta a qué equipo ganará el partido, prórroga incluida.

Selecciones posibles: Equipo local, Equipo visitante.



Resultado del Partido (excluida prórroga)

Apuesta al resultado al final del encuentro.

La prórroga no cuenta.

Selecciones posibles: equipo local, empate, equipo visitante.

Handicap

Apuesta a ganador después de aplicar el handicap al resultado final oficial.

La prórroga cuenta.

Selecciones posibles: Equipo Local (+/- x.x), Equipo Visitante (+/- x.x).

Puntos Totales

Apuesta a sí el número total de puntos anotados en el partido por ambos equipos será superior (más de) o inferior (menos de) de un valor de puntos propuesto. Si la cifra de puntos propuesta es un número entero y el total anotado coincide con dicho valor, las apuestas serán anuladas.

Selecciones posibles: Más de x.5 puntos, Menos de x.5 puntos. Más de x.0 puntos, Menos de x.0 puntos.

Puntos Totales (rango)

Apuesta a cuál será el rango exacto de puntos anotados por ambos equipos en el partido.

Selecciones posibles: 0-99, 100-109, 110-119, 120-129, 130-139, 140-149, 150-159, 160-169, 170-179. 180 +.

Puntos Totales - Equipo local

Apuesta a si el número total de puntos anotados en el partido por el equipo local será superior (más de) o inferior (menos de) de un valor de puntos propuesto. Si la cifra de puntos propuesta es un número entero y el marcador del equipo local coincide exactamente con este valor, las apuestas serán anuladas.

Selecciones posibles: Más de x.5 puntos, Menos de x.5 puntos. Más de x.0 puntos, Menos de x.0 puntos.

Puntos Totales - Equipo visitante.

Apuesta a si el número total de puntos anotados en el partido por el equipo visitante será superior (más de) o inferior (menos de) de un valor de puntos propuesto. Si la cifra de puntos propuesta es un número entero y el marcador del equipo visitante coincide exactamente con este valor, las apuestas serán anuladas.

Selecciones posibles: Más de x.5 puntos, Menos de x.5 puntos. Más de x.0 puntos, Menos de x.0 puntos.

Puntos Par/Impar.

Apuesta a si el número total de puntos anotados en el partido será par o impar. El resultado se basará en el número total de puntos anotados por ambos equipos.

Selecciones posibles: Par, Impar.

Puntos totales & Línea de Dinero

Apuesta al resultado del partido y al total de puntos. Las apuestas deben indicar ambos mercados: resultado del partido y puntos totales.

Selecciones posibles: Menos de x.x puntos y Equipo Local, Menos de x.x puntos y Empate, Menos de x.x puntos y Equipo Visitante, más de x.x puntos y Equipo Local, más de x.x puntos y Empate, más de x.x puntos y Equipo Visitante.

Margen de Victoria

Apuesta al margen con el que un determinado equipo ganará el encuentro, incluida prórroga.

Selecciones posibles (3 opciones): Equipo Local por 6+, Equipo Visitante por 6+, cualquier otro resultado (incluye Equipo Local por 1-5 puntos y Equipo Visitantes por 1-5 puntos).

Selecciones posibles (6 opciones): Equipo Local por 1-5, Equipo Local por 6-10, Equipo Local por 11 o más, Equipo Visitante por 1-5, Equipo Visitante por 6-10, Equipo Visitante por 11 o más.

Selecciones posibles (7 opciones, sin separación por equipos) : por 1-5, por 6-10, por 11-15, por 16-20, por 21-25, por 26-30, por 31 +.

Selecciones posibles (10 opciones) : Equipo Local 1-5, Equipo Local 6-10, Equipo Local 11-15, Equipo Local 16-20, Equipo Local 21+, Equipo Visitante 1-5, Equipo Visitante 6-10, Equipo Visitante 11-15, Equipo Visitante 16-20, Equipo Visitante 21+.

Selecciones posibles (12 way) : Equipo Local 1-5, Equipo Local 6-10, Equipo Local 11-15, Equipo Local 16-20, Equipo Local 21-25, Equipo Local 26+, Equipo Visitante 1-5, Equipo Visitante 6-10, Equipo Visitante 11-15, Equipo Visitante 16-20, Equipo Visitante 21-25, Equipo Visitante 26+.

Descanso / Final

Apuesta al resultado al descanso y al final. Es necesario acertar ambos resultados.

La prórroga no cuenta.

Selecciones posibles: Equipo Local / Equipo Local, Equipo Local / Empate, Equipo Local / Equipo Visitante, Empate / Equipo Local, Empate / Empate, Empate / Equipo Visitante, Equipo Visitante / Equipo Local, Equipo Visitante / Empate, Equipo Visitante/ Equipo Visitante.

¿Habrá Prórroga?

Apuesta a si habrá prórroga en el partido o no.

Selecciones posibles: Sí, No.

Cuarto en el que se anotarán más puntos

Apuesta a en qué cuarto se anotarán más puntos. La prórroga no cuenta.

Selecciones posibles: 1º Cuarto, 2º Cuarto, 3º Cuarto, 4º Cuarto, Empate.

Empate se da cuando al menos 2 cuartos comparten la mayor cantidad de puntos anotada.

Primer equipo en anotar

Apuesta a qué equipo anotará primero en el partido.

Selecciones posibles: Equipo Local, Equipo Visitante.

Primera canasta del partido

Apuesta a cómo se anotará la primera canasta del partido.

Selecciones posibles: canasta de 2 puntos, canasta de 3 puntos, Tiro libre.

Primero en anotar X puntos

Apuesta a qué equipo anotará primero un número determinado (X) de puntos.

Selecciones posibles: Equipo Local, Equipo Visitante.

Ganador (Línea de Dinero) de la Primera Parte

Apuesta a qué equipo ganará la Primera Parte. Si el mercado es de 2 opciones (no se ofrece el empate) las apuestas serán anuladas si el resultado es de empate al final de la Primera Parte.

Selecciones posibles: Equipo local, Equipo Visitante.

Resultado de la Primera Parte

Apuesta al resultado de la Primera Parte incluido el empate.

Selecciones posibles: Equipo Local, Empate, Equipo Visitante.

Primera Parte - Handicap

Apuesta al ganador de la Primera Parte, después de aplicar el handicap propuesto al marcador de la Primera Parte.

Selecciones posibles: Equipo Local (+/-x.x), Equipo Visitante (+/-x.x).

Primera Parte - Puntos Totales

Apuesta a si el número total de puntos anotados en la Primera Parte por ambos equipos será superior (más de) o inferior (menos de) de un valor de puntos propuesto. Si la cifra de puntos propuesta es un número entero y el total anotado coincide con dicho valor, las apuestas serán anuladas.

Selecciones posibles: Más de x.5 puntos, Menos de x.5 puntos. Más de x.0 puntos, Menos de x.0 puntos.

Primera Parte - Puntos Totales del Equipo local

Apuesta a si el número total de puntos anotados en la Primera Parte por el equipo local será superior (más de) o inferior (menos de) de un valor de puntos propuesto. Si la cifra de puntos propuesta es un número entero y el marcador del equipo local coincide exactamente con este valor, las apuestas serán anuladas.

Selecciones posibles: Más de x.5 puntos, Menos de x.5 puntos. Más de x.0 puntos, Menos de x.0 puntos.

Primera Parte - Puntos Totales del Equipo Visitante

Apuesta a si el número total de puntos anotados en la Primera Parte por el equipo visitante será superior (más de) o inferior (menos de) de un valor de puntos propuesto. Si la cifra de puntos propuesta es un número entero y el marcador del equipo visitante coincide exactamente con este valor, las apuestas serán anuladas.

Selecciones posibles: Más de x.5 puntos, Menos de x.5 puntos. Más de x.0 puntos, Menos de x.0 puntos.

Puntos Primera Parte - Par/Impar.

Apuesta a si el número total de puntos anotados en la Primera Parte será par o impar. El resultado se basará en el número total de puntos anotados por ambos equipos.

Selecciones posibles: Par, Impar.

Segunda Parte - Apuesta sin Empate

Apuesta a qué equipo anotará más puntos en la Segunda Parte del partido. En mercados de 2 opciones (2 way) las apuestas serán anuladas si ambos equipos anotan el mismo número de puntos.

Selecciones posibles: Equipo Local, Equipo Visitante.

Segunda Parte - Resultado

Apuesta a qué equipo anota más puntos en la segunda parte, incluyendo el empate.

Selecciones posibles: Equipo Local, Empate, Equipo Visitante.

Segunda Parte - Puntos Totales

Apuesta a sí el número total de puntos anotados en la Segunda Parte por ambos equipos será superior (más de) o inferior (menos de) de un valor de puntos propuesto. Si la cifra de puntos propuesta es un número entero y el total anotado coincide con dicho valor, las apuestas serán anuladas.

Selecciones posibles: Más de x.5 puntos, Menos de x.5 puntos. Más de x.0 puntos, Menos de x.0 puntos.

Segunda Parte - Puntos Totales del Equipo local

Apuesta a si el número total de puntos anotados en la Segunda Parte por el Equipo Local será superior (más de) o inferior (menos de) de un valor de puntos propuesto. Si la cifra de puntos propuesta es un número entero y los puntos anotados por el Equipo Local coinciden exactamente con este valor, las apuestas serán anuladas.

Selecciones posibles: Más de x.5 puntos, Menos de x.5 puntos. Más de x.0 puntos, Menos de x.0 puntos.

Segunda Parte - Puntos Totales del Equipo Visitante

Apuesta a si el número total de puntos anotados en la Segunda Parte por el Equipo Visitante será superior (más de) o inferior (menos de) de un valor de puntos propuesto. Si la cifra de puntos propuesta es un número entero y los puntos anotados por el Equipo Visitante coinciden exactamente con este valor, las apuestas serán anuladas.

Selecciones posibles: Más de x.5 puntos, Menos de x.5 puntos. Más de x.0 puntos, Menos de x.0 puntos.

Puntos 2ª Parte - Par / Impar

Apuesta a si el número total de puntos anotados en la Segunda Parte será par o impar. El resultado se basará en el número total de puntos anotados por ambos equipos.

Selecciones posibles: Par, Impar.

Ganador del Cuarto X / Línea de Dinero

Apuesta al equipo que ganará un cuarto determinado (X). En mercados de 2 opciones las apuestas serán anuladas si el marcador específico del cuarto es empate.

La prórroga no cuenta en las apuestas sobre el 4º cuarto.

Selecciones posibles: Equipo Local, Equipo Visitante.

Ganador del Cuarto X - Resultado (1X2)

Apuesta a qué equipo ganará un cuarto determinado (X) incluyendo el empate.

La prórroga no cuenta en las apuestas sobre el 4º cuarto.

Selecciones posibles: Equipo Local, Empate, Equipo Visitante.

Cuarto X - Handicap

Apuesta al ganador de un cuarto determinado (X) después de aplicar el handicap propuesto al marcador específico del cuarto.

La prórroga no cuenta en las apuestas sobre el 4º cuarto.

Selecciones posibles: Equipo Local (+/- x.x), Equipo Visitante (+/- x.x).

Cuarto X - Puntos Totales

Apuesta a si el número total de puntos anotados en un cuarto determinado (X) por ambos equipos será superior (más de) o inferior (menos de) de un valor de puntos propuesto. Si la cifra de puntos propuesta es un número entero y el total anotado coincide con dicho valor, las apuestas serán anuladas.

La prórroga no cuenta en las apuestas sobre el 4º cuarto.

Selecciones posibles: Más de x.5 puntos, Menos de x.5 puntos. Más de x.0 puntos, Menos de x.0 puntos.

Cuarto X - Par / Impar

Apuesta a si el número total de puntos anotados en un cuarto determinado (X) será Par o Impar. El resultado se basará en el número total de puntos anotados por ambos equipos.

La prórroga no cuenta en las apuestas sobre el 4º cuarto.

Selecciones posibles: Par, Impar.

Cuarto X - Margen de Victoria

Apuesta al margen con el que el Equipo Local o Visitante ganará un cuarto determinado (X).

Selecciones posibles: Equipo Local, Equipo Visitante ganará por (X) puntos o por cualquier otro resultado.

Actuación del jugador

Apuesta a cómo será la actuación de un jugador determinado en una categoría determinada durante el partido.

Selecciones posibles: Puntos, Rebotes, Tiros libres, Asistencias, Tapones.

Para que las apuestas tengan validez, los jugadores deben participar en el partido. Solo cuenta la acción de juego real.

Jugador X - Número mínimo de puntos

Apuesta al número mínimo de puntos que anota un jugador.

Selecciones posibles: x+ puntos.

Para que las apuestas sean válidas, los jugadores deben participar en el partido. Solo cuenta la acción de juego real.

Jugador X - Número mínimo de Tapones.

Apuesta al número mínimo de bloqueos que realiza un jugador.

Selecciones posibles: x+ tapones

Para que las apuestas sean válidas, los jugadores deben participar en el partido. Solo cuenta la acción de juego real.

Jugador X - Número mínimo de Rebotes

Apuesta al número mínimo de rebotes que captura un jugador.

Selecciones posibles: x+ rebotes.

Para que las apuestas sean válidas, los jugadores deben participar en el partido. Solo cuenta la acción de juego real.

Jugador X - Número mínimo de Robos

Apuesta al número mínimo de robos que realiza un jugador.

Selecciones posibles: x+ robos

Para que las apuestas sean válidas, los jugadores deben participar en el partido. Solo cuenta la acción de juego real.

Jugador X - Número mínimo de triples

Apuesta al número mínimo de triples que anota un jugador.

Selecciones posibles: x+ triples.

Para que las apuestas sean válidas, los jugadores deben participar en el partido. Solo cuenta la acción de juego real.

Mercados de Ganador - Largo Plazo (outrights)

Apuesta a qué equipo ganará el Campeonato / Liga / Copa.

Selecciones posibles: Todos los equipos que tengan posibilidad de ganar.

Todas las apuestas serán resueltas de acuerdo al resultado oficial después del último partido del Campeonato / Liga / Copa. Cambios posteriores al resultado oficial anunciado no se tendrán en cuenta.

En caso de que un equipo no participe en la competición, todas las apuestas a este equipo serán anuladas.

La fecha mostrada en el sistema de apuestas Versus no tiene por que coincidir con la fecha prevista de fin de la competición.

1-3 (Top 3)

Apuesta a qué equipo terminará en el Top 3 (3 primeros clasificados) de la competición.